

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Game jika diartikan dari bahasa Inggris yang artinya “Permainan”, merupakan salah satu hiburan yang bisa memberikan stimulasi otak untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah yang ada di dalam game tersebut. Dalam setiap permainan pasti terdapat rancang bangun sebuah mekanik di dalamnya. Rancang bangun adalah proses perencanaan yang menggambarkan urutan kegiatan (sistematika) mengenai suatu program[1].

Parama Creative merupakan perusahaan berbentuk CV yang bergerak di bidang digital kreatif termasuk pembuatan Game dan VFX. Mereka memiliki program pencangkakan magang artist untuk mahasiswa prodi teknologi informasi. Di tahun 2024 Parama Creative bekerja sama dengan AMIKOM untuk menyelenggarakan bootcamp Pandawa. Setelah mengikuti pelatihan yang diadakan oleh Parama Creative, penulis diberikan bagian tugas pekerjaan sebagai perancang game yang mampu mengembangkan dan menghasilkan permainan berjudul “Alien Eraser”. Permainan ini menceritakan tentang para pilot harus menggagalkan rencana pasukan alien untuk menyelamatkan planet bumi.

Melihat uraian dari atas. Penulis rencana menggunakan teknik rancang bangun dalam pembuatan mekanik dalam permainan tersebut. Agar permainan jenis shooter dapat dibuat, dibutuhkan lah mekanik dalam permainan didalamnya termasuk bergerak, menembak, terkena musuh, dan mengambil kotak. Hal tersebut dibutuhkan merancang mekanik untuk membuat permainan tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis akan mencoba membuat penjelasan tentang rancang bangun mekanik dari sebuah permainan dengan menggunakan Unity dengan bahasa pemrograman C#. Maka demikian penulis mengambil judul rancang bangun mekanik permainan jenis shooting pada permainan “Alien Eraser”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

“Bagaimana pembuatan game komputer “Alien Eraser” menggunakan Unity”

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Pembahasan dilakukan pada pembuatan gamenya.
2. Judul game yang diangkat “Alien Eraser”
3. Penguji dilakukan oleh pihak mentor industri.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah peneliti bidang game.
2. Membuat sebuah game multiplayer “Alien Eraser”.
3. Membuat sebuah konsep shooting game pada game “Alien Eraser”.
4. Membuat game asset untuk game “Alien Eraser”.